

ゲームマシン

GAME MACHINE

Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., Yachiyo Bldg., 2-2-1, Nakazaki-Nishi, Kita-ku, Osaka, 530-0015 Japan. Subscription rate: Overseas (air mail) - US\$ 180.00 / year. NO part of this magazine may be reproduced without expressed permission. 崇拝殿

[illegible]

タイトー黒字回復

9 月中間決算、ゲーム場収入は微増

タイトー黒字回復

9 月中間決算、ゲーム場収入は微増

（株）タイトー（本社東京、西垣保男社長）は十一月八日、九月中旬決算（単独のみ）を発表、増収で三年ぶりに黒字回復を果した。通期予想は修正していないが、子会社など三社があるが、連結決算は作成していない。

九月中旬期の売上高は前年同期比二一・八％増の三百五十二億九千五百円、経常利益は十五億四千万円（前年同期は十三億七千九百万円の損失）、中間利益は十四億六百万円（十七億二千三百万円の損失だった）。

部門別売上高はゲーム場運営が〇・一％増の百九十七億七千万円、カラオケレンタルが一・四％減の二十六億二千四百万円、業務用AM機が三七・六％増の四十九億四千三百万円、家庭用ゲームソフトが一九・五％増の二十二億六千万円、業務用カラオケ販売が二・九％増の二億九千二百八十五万、その他販売が二一・八・五％減の一億二千二百五十万、コンテツッサーの売上収入が九九・〇％増の四十六億六千八百万円、その他が一・九％増の五千三百萬圓。

輸出は業務用AM機が六一・五％増の一億七千七百四十万、その他が三二・八％増の五億三千萬元。合わせて二三・二％増の三億三千二百萬元で輸出比率は前年同期と同じ〇・九％にとどまった。

昨年の京セラマルチメディア吸収合併と大がかりなリストラに加え、コンテンツ・サービス・プロバイダー（CSP）事業拡大などを進めて黒字転換した。

ゲーム場運営では前期出店が好調で、ローコスト運営を進んだことから収益構造も改善された。新規出店は三重の「アミューズメントMe（ハロータイトー明和）」、東京・秋葉原の「HEY」など、新業態では秋葉原のインターネットカフェ「ネットカ」がある。業務用カラオケのレンタル収入は下落した。

業務用AM機販売は自社製品で「ハードパンチ

ヤーはしめの一歩など。他社開発ソフトで「武神の城」など。また四〇％の出資しているバルチックのパチスロ機がヒットし、製造委託業務が拡大した。家庭用ゲームソフトはPS2用「電車でGO／新幹線・山陽新幹線編」など出荷。D3パブリッシャリ製シムプロ1500シリーズなども自社販売網を通じて展開した。業務用カラオケ販売は、

PS2用「DOA2」の

無断改変で提訴

テクモ、ウエストサイドを

テクモ(株)（本社東京、中村純司社長）は十一月七日、PS2用「デッドオアアライブ2」のゲーム内容と映像を改変させることのできるPC用ソフト「ウエア」お楽しみCDを販売した(株)ウエストサイド（本社兵庫黒尾市、湯川貴弘社長）を

東京地裁に訴えた、と登表した。著作権侵害（無断改変）を理由に損害賠償を求めるとしている。

PS2用「デッドオアアライブ2」は昨年十二月に発売されたもので、メリーカードでキャラクターのコスチュームを変更したりできる。問題

収録曲の充実を進めたが、環境が厳しく後退した。コンテンツサビスは、携帯電話向けに着信メロロディーなどさまざまなコンテンツを開発、提供するもので、会員数も増加した。大きく業績を伸ばした。なおマイカクループ倒産に伴い貸倒引当金を八千五百万円計上。携帯電話向け着信メロに関する日本音楽著作権協会との使用料交渉に伴い一

億六千二百万円を特別利益に計上した。

下半期ではゲーム場運営での事業効率化、店舗経営力の強化を図るとともに、新業態「キッチンパニツク」を開設する。またSCNの電子メールソフト「ポストベツト」キャラクターの商品化権を得て、景品販売、コーナー「ポストベツトファンファクトリー」など展開する予定。

の「お楽しみCD」は、プレイヤーがPCでメモリーカードのデータを変更できるようにするもの。この方法でキャラクターを裸にすることができるとのこと。「お楽しみCD」では「デッドオアライヴ2」以外のTVゲーム名も示されており、同様にメモリーカードのデータ変換に使用可能となっている。とテクモでは説明している。

テクモによると、ウエストサイドに対して今年四月以来、数回にわたり警告してきた結果、パソコン専門店からほとんど姿を消しており、店頭販売は見かけなくなった。しかし「デッドオアライヴ2」のタイトル名を無断使用していることと、ユーザーに著作権侵害(無断改変)をさせるという不法行為を放置できぬことから訴訟に踏み切った。

テクモは、「デッドオアライヴ2」の「創作意図とゲーム性を歪めるような俗悪極まりない」ソフトウエアであり、改変された内容は「登場する女性性になり、極めて低俗かつ悪質なものだ」と決めた。

メモリーカードを使用したTVゲームソフトの無断改変については、コナミ「ときめきメモリアル事件」(一九九二年二月、最高裁判決があるが、その最高裁判決には大きな疑問もあり、解決済みとなっていない。今回もウエストサイド側は著作権侵害を否定しており、注目される。

第二・四半期では、日本で「PS2」本体、ソフトとも増えたが「PSone」本体とソフトが減った。米国では「PSone」本体、ソフトとも減ったが、「PS2」で大幅増収となった。欧

前期に引き継いだ株式の評価では二百三十八億円のついでが発生することから、今期受贈益の四十五億円(特別利益、固定資産売却損二十二億円)が加わり、中間期で二百億円の赤字となる見通しになった。

OLC、中間期と通期

好調で上方修正

合計入国者数が予想以上に正した。東京デイズニール(O.L.C)、本社千葉興浦安市・加賀見俊夫社長)は十月二十三日、九月中間期と期間の業績予想速進結、単独とも)を上方修

正した。東京デイズニールと東京デイズニールの合計入国者数が、当初見込みを九十一万九千人上回ったことによるもので、通期についても、下期では業務用で下半期を図るほかにゲーム場運営は順調に推移すると見ている。家庭用は他社製本体用のゲームソフト六十タイトルを予定している。ただパル米国向け業務用は引き続き低調と見られる。

当初見込みが千七十万円を二千六十万円と上方向修正した。

連結中間期の売上高は千四百一十一億円（五月の前期予想では千六十億円、経常利益は五十四億円、七十六億円の赤字、中間利益は十八億円、六十億円の赤字）と予想を修正。黒字見通しへと大きく転換した。

連結通期の売上高は二千七百四十七億円（二千六百四十五億円）、経常利益は百三十一億円（四十四億円）、最終利益は五十九億円（七億円）と修正。増収減益見通しから増収増益見通しへ改めた。

「PS」は、これまで一年半の間連続赤字だったが、この四半期でやっと黒字に転換した。

第二・四半期のゲーム部門の売上高は前年同期比九八・二%増の二千四百二十七億九千五百円と続伸。営業利益四十億、千四百億円（前年同期は二十九億三千五百円の赤字）となった。

上半期（四月～九月期）ではゲーム部門の売上高は六九・八%増の三千九百七十七億三千六百万円、営業利益は九億四千七百万円（二百九億四千万円の赤字）となった。

「PS」は「PSone」本体は三百八十二万台（二百三十七万台）、「PS2」本体は四百六十二万台（九十八万台）出荷した。累計出荷台数は「PS」が八千八百二十六万台、「PS2」が九千九百五十万台、ゲームソフト出荷枚数それぞれは「PS」用が九千九百万枚（四千万枚）、累計八千九百万枚。「PS2」用が二千二百七十万枚、累計七千二百五十万枚になった（これらソフトは他社製を含んでいる）。

写真シール機関連好調

アルゼも被告に

取得価格が不当に安いと

10月30日付で

「ネオジオ」ソフトは継続

特許・実用新案
出願公告・公開
(10月16日～31日)

特許庁で登録された特許、実用新案と、特許公開で、A M業界関連のものとは次のとおり。公報の日付・発明／考案の名称、出願人（都道府県

は 次の特許庁ウェブサイトで。www.jrdjipo.miti.go.jp/homepage/jrdl

特許登録

十月二十二日「ゲー

| | | |
|--|---------------|-----------------|
| | 3 2 2 0 1 1 1 | 11 |
| | 3 2 2 0 5 9 | 「ビデオゲ |
| | 3 2 2 0 7 8 | ーム機」、(株)ニール・コ |
| | 3 2 2 0 8 6 | ンピュータエンタテイン |
| | 3 2 2 0 9 1 | メント(東京)、3 2 2 2 |
| | 3 2 2 0 9 6 | 1 4 2 |
| | 4 5 4 | 6 1 4 2 |

[illegible]

Xbox
試遊可能に

セガ社らソフトメーカーが新作披露

[illegible]

「GC」ソフトもプレイ可能

松下電器産業㈱（本社：大阪、中村邦夫社長）は、任天堂「ゲームキューブ」（GC）用のゲームソフトもプレイできるDVDプレーヤー「Q（キュー）」を開発し十二月十四日発売する、と十月十九日発表した。

松下は任天堂と家電分野でのデジタルネットワークに關し九九年五月に業務提携し、その一環としてDVDプレーヤーとしてDVDプレーヤーとワイヤレスコントローラー端子が四つあり、上部に操作状況などを確認する液晶ディスプレイがある。前面にゲーム用コントローラー端子が四つあり、上部に操作状況などを確認する液晶ディスプレイがある。前面にゲーム用コントローラー端子が四つあり、上部に操作状況などを確認する液晶ディスプレイがある。

「Q」は幅十八センチ、高さ十九センチ、奥行二十一センチの箱形でGCより一回り大きく、上部にワイヤレスコントローラー端子が四つあり、上部に操作状況などを確認する液晶ディスプレイがある。

社関連の販売サイトでは「DVDゲームプレーヤー「Q」



ソフト披露

マイクrosoftソフト(本社東京、阿多親社長)は九月三日、東京・青山で「Xbox」用自社開発のゲームソフト七タイトルの記者発表会を開催した。

七タイトルのうち四つは国内メーカー開発、三つは米英メーカー開発で、米国マイクrosoft社開発は「天空」のみ。

マイクロソフト(株)

までもなかつた新しい楽しみや夢、感動が体験されていたたけらものと確信していた。一般向けにコンピュータエンタテインメントソフトウェアの展示会としては、規模、来場者において世界一にまで成長した。これからも優れた魅力あふれるゲームソフトを世界に向け提供していくことで、期待に応えたいと挨拶で述べた。

来ひんとして経済産業省にも認知されている。これはゲーム産業が国産に強い競争力を持つことが認められているからである。昨年内国市場伸びたが、ソフト市場は七七年をピークに伸びており、同時多発元々の影響も懸念される。に良いソフトを開発するのにも、次代を担人材の育成にも積極的取り組みでほしい。

CESA上月会長が挨拶

疾にうすさ日惱ははでと閑こ



新時代のマシンを生み出す
トータルサプライヤー.....エイブルコーポレーション

●ポーカー、スロット、麻雀、花札、競馬等
T-Medalゲーム基板が入手です
オペレータのオーダーメイドを承ります



エイブルオリジナルチャンスシリーズ第9弾



エイブルオリジナルチャンスシリーズ第9弾



エイブルオリジナルチャンスシリーズ第9弾



●専用景品にリインカタブ!!
●90cmくらいの景品陳列も可能
●たれでも遊べる簡単なゲーム



●緑日の雲間をそのままに
●美しく狙って景品ゲット
●5コースから難易度選択
●8B弾を先ず射撃を撃つ
●150のカプセルを使用



●こんなゲーム機がほしか
●つた!? お子様からお年
●寄りまで楽しく遊べる
●ボールを打ち出してスバ
●イラルを回し景品落とす



特許申請中(景品払出機構/玉排出機構)
エイブル



特許申請中(風車・スパイラル運動機構)
エイブル



エイブル



エイブル



エイブル



エイブル

株式会社エイブルコーポレーション
ABLE CORPORATION, LTD.

〒171-0014 東京都豊島区池袋4-8-3
TEL 03(3988)2061(代) FAX 03(3986)5180
★インターネットホームページ <http://www.able-corp.com>

AMOA・EXPO'01

AMOA・EXPO'01

AMOA・EXPO'01



サミー・USA社の小間 (左から) ケイル氏、西村清樹副社長、ローリー・ジェナーさん、1人置いてリック・ロカティー副社長、ピンス・モレノ氏



ヒルトンホテルで開かれたパーティーで (左から) マネートロニクス社の藤間智一社長、高井商會の高井一美社長、AM通信社の赤木真澄社長、上列は3人のそっくりさん、フィルモアの森田登志喜社長、ナムコ・アメリカ社の久恒健副社長



米国ロボティクス社の小間、手前の黒いボディが「エアウォー44」

が面白くて売り上げが上がるのなら、チケットの払い出しも不要となる。日本では米国のリデム・ブジョンゲーム方式を導入できたから不況から脱出できるという話があるが、米国内ではリデム・ブジョンゲームが認められていない。もしも知れないなら、シス・テム自体は日本でも「七号営業」の風俗営業として認められる可能性が高いので、導入したければ許可を受けたらいいのに。



米国ハイパーウェア社の「ウルトラライド」は、かつての人気ゲームタイトルを7-8作ひとつのCD-ROMに収めて展開中。これが伸びるかどうかは注目される



スターン・ピンボール社の「モノポリー」で一定得点以上だと一回だけ再ゲーム(リプレイ)できるというルールが確立していたのに、後から客へのサービスとして加わったもので、その結果リプレイ方式はフリックパルを例外としてなくなってきた。リプレイがいないか、リデム・ブジョンのほうは景品提供のためのコストは要らないし、高額景品の問題も生じないし、いかに決まっています。しかし客のほうで、つまらない景品でも欲しいという傾向があるのも否定できないこと。デム・ブジョンを導入している、いよいよオパレータは儲かる商売ではないか。



P&Eテクノロジー社のTVガンゲーム機「ファラオズ・ゴールド」は、実はリデム・ブジョンゲーム機だった



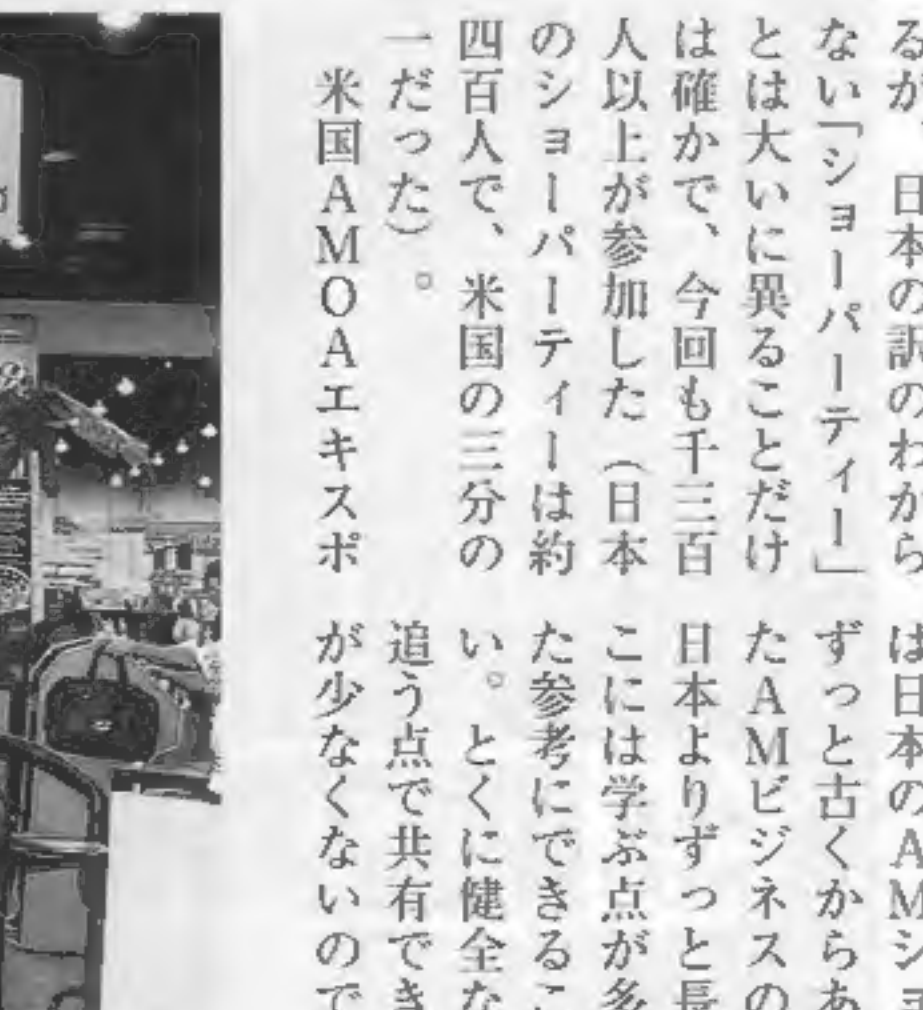
米国アップルインダストリーズ社の小間ではベントハウスのモデル機がサインに添っている。同社はSNKと、卓上式TVゲーム機のJVLの代理店であることを強調した



スターン・ピンボール社の「モノポリー」で一定得点以上だと一回だけ再ゲーム(リプレイ)できるというルールが確立していたのに、後から客へのサービスとして加わったもので、その結果リプレイ方式はフリックパルを例外としてなくなってきた。リプレイがいないか、リデム・ブジョンのほうは景品提供のためのコストは要らないし、高額景品の問題も生じないし、いかに決まっています。しかし客のほうで、つまらない景品でも欲しいという傾向があるのも否定できないこと。デム・ブジョンを導入している、いよいよオパレータは儲かる商売ではないか。



P&Eテクノロジー社のTVガンゲーム機「ファラオズ・ゴールド」は、実はリデム・ブジョンゲーム機だった

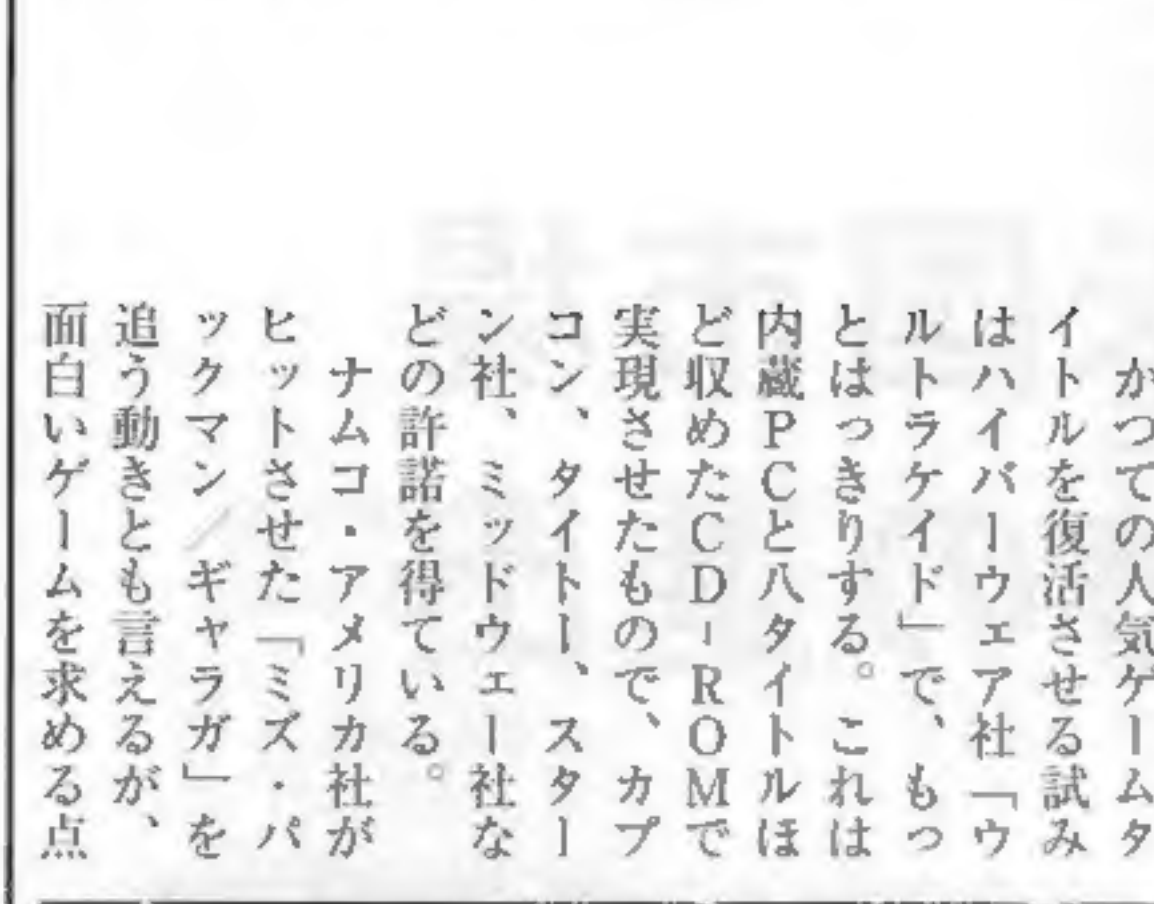


米国アップルインダストリーズ社の小間ではベントハウスのモデル機がサインに添っている。同社はSNKと、卓上式TVゲーム機のJVLの代理店であることを強調した

AMOA・EXPO'01

AMOA・EXPO'01

AMOA・EXPO'01



ナムコ・アメリカ社の小間 (左から) ナムコ・サイバーテインメント社のデビッド・ビショップ上級副社長、ナムコ・アメリカ社のフランク・コーゼンチーノ副社長、久恒健副社長



スターン・ピンボール社の小間 (左から) ショリー・サクセスさん、ジョリー・ベッカー氏、ゲアリー・スターン社長



アップルインダストリーズ社の小間 (左から) SNKの宮島博部長、アップルインダストリーズ社のロバート・ダグラス副社長、アラン・ワイズバーク社長



韓国KESAのグループ出展小間のうちイオリス社の展示部分。左側に「フォートレス2ブルーアーケード」、右側は「ドリームショット」など

チームプレイ社(シカゴ郊外、フランク・ベルグリーニ社長)は、コックビット型「スタートレック・ボイジャー」を参考出品した。またアタリ社の古典的ゲームを三タイトル(センチニード、ミッドワード、ミサイルコマンド)を集めて一台にしたアップライトも出品した。業界の経験豊富なベグルリーニ氏の狙いは、他のメーカーが挑戦しようとしな分野での再開発にあると思われる。

かつての人気ゲームタイトルを復活させる試みはハイパーウェア社「ウルトラライド」でも、もったつきする。これは内蔵PCとハタイルほど取れたCD-ROMで実現させたもので、カプコン、タイトー、スターン社、ミッドウェー社などの許諾を得ている。

ナムコ・アメリカ社がヒットさせた「ミズ・バックマン・ギャラガ」を追う動きとも言えるが、面白いゲームを求める点で評価できる。古くてもVゲーム機関係は尽きる面白ければいいのである。P&Eテクノロジー社は画面に出てくるコインをクロスボウで撃つだけの「アラオズ・ゴールド」を出品したが、厳密に言うと純粋なTVゲーム機ではなく、単なるリデム・ブジョンゲーム機である。逆に言うと、リデム・ブジョンゲーム機はTVゲーム式でも作ることができ、完成品タイプだけでなく基板キットまで揃えたこと

になる(反面、カプコンUS A社は今年から出展しなかった)。セガUS A社が出品したのはカプコン「バーチャファイター4」の「バーチャテニス2」。「モンキーボール」の「ウエブランナール」など多い。

ナムコ・アメリカ社は販売中の「鉄拳4」の「ミズ・バックマン・ギャラガ」にとどめ、アーケードゲーム機「ビーバニックス」などに力を入れた。なおセガ社とナムコ社は米国の販売協力を進めつつある。

コナミ・オブ・アメリカ社は「サイレントスコープEX」(狙撃)、「モンスターボクシング」を出品し好評だった。また「ツルギ」(剣)、「ブレード・オブ・オナー」は一台のみ出品したが、反応は今のところだった。



韓国KESAのグループ出展小間のうちイオリス社の展示部分。左側に「フォートレス2ブルーアーケード」、右側は「ドリームショット」など



ナムコ・アメリカ社の小間 (左から) ナムコ・サイバーテインメント社のデビッド・ビショップ上級副社長、ナムコ・アメリカ社のフランク・コーゼンチーノ副社長、久恒健副社長



スターン・ピンボール社の小間 (左から) ショリー・サクセスさん、ジョリー・ベッカー氏、ゲアリー・スターン社長



アップルインダストリーズ社の小間 (左から) SNKの宮島博部長、アップルインダストリーズ社のロバート・ダグラス副社長、アラン・ワイズバーク社長



米国インクレディブル・テクノロジー社(ITT)は基板タイプのTVゲームのほか、カウンタートップの「タッチイット」を出品。ボブ・フェイ氏を招いただけあって、戦略はしっかりしている

SEGA プライズシリーズコレクション

大好評受注中!! 12月5日まで!

Sega Prize!

SPOT アイテム

今すぐご賞品を!!

ゴージャマン 日めくりカレンダー

製品番号 D1339 入数 2種50個入 OP価格 ¥30,000

SPOT アイテム

2月分中

ゴージャマン カーマスコット

製品番号 B1390 入数 5種70個入 OP価格 ¥30,000

SPOT アイテム

2月分中

バーチャファイター4 めいぐるみ

製品番号 B1409 入数 5種70個入 OP価格 ¥30,000

株式会社セガ

〒144-8532 東京都大田区東横田2-12-14 本社3号館 プライズ部 プライズマーケティング課

お問い合わせは、今すぐお電話かFAXで TEL.03(5737)7541 / FAX.03(5737)7744

Sega Prize! <http://sega.jp/prize/>

あまぐりちゃん。

「はやくたべてー」とかわいくアピールする、おもしろい味覚系キャラ。天津生まれの皮むき甘栗をモチーフにした、「あまぐりちゃん」甘栗のイメージに、流行のアジアンテイストをプラス。たくさんあまぐり達がワイワイガヤガヤと大活躍する元気いっぱいキャラクターです。



あまぐりちゃん めいぐるみ その式「たべてー」といながら東に走ってきたり、元気で明るいニューフェイスです。

SS1600 4月期1週 発売予定 5種/60個入 OP価格 ¥30,000

※ 画面の各商品は監修中につき、デザイン・カラー・寸法など仕様等変更になる場合がありますのでご了承ください。

SYSTEM SERVICE CO., LTD.

お申し込みはお電話かFAX、または、インターネットで TEL 03-5951-6600 FAX 03-5951-3449 システムサービス株式会社 〒171-0014 東京都豊島区池袋2-48-1 信友の手袋ビル4F

eコマースサイト: www.fans-web.com FANSホームページ: www.fans.co.jp

ルーニー・チューンズ 日本の昔ばなしめいぐるみ セガ社

金太郎や桃太郎、一寸法師、浦島太郎をモチーフにしたトゥイティ（4種類）をデザインしためいぐるみ。高さ22センチ。60個入りOP価格3万円。2月上旬発売。

ゲゲゲの鬼太郎KCF セガ社

鬼太郎や目玉おやじ、ぬりかべ、一反もめんなどのキャラ8種類のキーホルダー。キャラは高さ約2.5センチ。240個入りでOP価格3万円。2月上旬発売。

THE DOGめいぐるみ BIG システムサービス

子犬キャラの大きなめいぐるみシリーズ第1弾。ラブラドル、レトリバー、ブーデルなど5種。最長部の長さ30センチ。38個入りOP価格3万円。2月上旬発売。

アフロ犬マスコットキーチェーンPART5 システムサービス

シリーズ第5弾。アフロ犬やテクノ犬、スーパーリーゼン犬、カーリー犬、プラザ犬の5種。キャラの高さ9センチ。120個入りOP価格3万円。2月中旬発売。

サンリオそり遊びドール エイコー

そりに座って乗ったデザインでカラフルな冬衣装のキティ、ポムポムプリンなど4種。高さ約25センチ。ポスター付き。60個入りでOP価格3万円。12月発売。

サンリオ雪んこドールキーホルダー エイコー

雪の中で遊ぶ田舎の子供たちをモチーフにしたハローキティ、ミミィ、ダニエルのキーホルダーで、高さ約9センチ。120個入りOP価格3万円。12月発売。

ウルトラマンコスモス ビッグサイズソフビフィギュア バンプレスト

最新のウルトラマン「コスモス」の2ポーズ（青と赤）を再現したソフビフィギュア。目の部分にクリアパーツ使用。高さ38センチ。42個入りOP価格3万円。2月発売。

テレビアニメ「ワンピース」DXめいぐるみ バンプレスト

ルフィ、ゾロなどのキャラが座ったポーズのめいぐるみで、高さ28センチ。うちチョッパーは生地こだわりの特徴をリアルに表現。42個入りOP価格3万円。2月発売。

Prize Forum

プライズフォーラム



この間「高額景品やプレミア付き高額カード、ピンクの景品の使用を自粛するよう」に、って話があったんですよ。

ああ、警察からの要請だね。

それでちょっと気を付けていたんですけど、繁華街のゲームセンターでN社やS社の最新の家庭用ゲーム機を景品にしているのを見ました。

えー、あれって二、三万円はするよ。そうなんですよ。高額景品っていうのはあんなものを言うんですよ。おまけに店中に景品の宣伝をしているんですから、あきれてしまいますよ。

そういう店の経営者は、それが悪いことだという自覚はないし、客さえつければいいと思っているんだろな。

そうなんです。悪いことだと思っていないから、こつこつやっているって感じじゃないんですよ。けつこつお客さんもついているしね。でも誰も取れてないんですよ。

店のお客さん達は市販価格八百円って限度額があると決められていることを知らないし、それが悪いこと、そのゲームセンターがルール違反の店だ、とは思っていないんだろな。

ゲーム場を経営している人はもちろん、お客さんにも知ってもらって、そういう違法営業をしているところでは遊ばない、という意識を持ってもらうことも大事ですよ。

そうだね。そもそも景品はあくまでおまけで、ゲームをすることが楽しい、そんなゲーム機をメーカーさんにたくさん作ってほしいよ。



小を忍ばざれば大事ならず
高額景品に頼らず健全営業

EIKOH PRIZE NEWS

12月発売



サンリオデラックス和風ドール

OP価格 32,000円 2種類 40個入 DXBOX入 約14X12X12cm

ハローキティX20 ダニエルX20



サンリオキャラクターひざかけBIGタイプ OP価格 30,000円 3種類 40個入



OP価格 30,000円 4種類 74個入



どーもんBIG座ぶとんクッション OP価格 30,000円 3種類 40個入



おじや丸和風システム手帳 OP価格 30,000円 4種類 70個入

EIKOH

株式会社 エイコー AM販売部 〒130-0004 東京都墨田区本所1-3-13 TEL 03-3624-1183 FAX 03-3622-6235

PRIDE

プライドに参戦。

全2種 4月 PRIDE ビッグサイズソフビフィギュア 入数:42個 OP価格:32,000

全4種 4月 PRIDE 握力グリップフィギュア 入数:70個 OP価格:30,000

※写真と商品とは、多少異なりますのでご了承ください。

株式会社 バンプレスト プライズ事業部 〒271-0082 千葉県市川市1230-1 ビアザ市川 PHONE 047-367-7131

プライズ景品情報(バンプレストホームページ) <http://www.banpresto.co.jp/>

DECEMBER 1

Game Machine's Best Hit Games 25

■TVゲーム機—ソフトウェア (VIDEO GAME SOFTWARE)

前回 機種名 (メーカー名) MODEL (MANUFACTURER) 評価(RATING)

- 1 2 バーチャファイター 4 (セガ社 Naomi2) Virtua Fighter 4 (Sega)8.04
- 2 1 機動戦士ガンダム 連邦 VS ジオンDX (カプコン/バンプレスト Naomi) Mobile Suit Gundam DX (Capcom/Banpresto)7.86
- 3 3 カプコン VS SNK 2 (カプコン Naomi) Capcom vs. SNK 2 (Capcom)7.41
- 4 6 機動戦士ガンダム 連邦 VS ジオン (カプコン/バンプレスト Naomi) Mobile Suit Gundam (Capcom/Banpresto)6.77
- 5 5 式神の城 (アルファシステム/タイトーGネット) Shikigami's Castle (Alfasystem/Taito)6.70
- 6 4 鉄拳 4 (ナムコ) Tekken 4 (Namco)6.54
- 7 - パワースマッシュ 2 (セガ社 Naomi) Virtua Tennis 2 (Sega)6.25
- 8 7 バーチャストライカー 3 (セガ社 Naomi) Virtua Striker 3 (Sega)5.60
- 9 9 バーチャストライカー 2 バージョン2000 (セガ社 Naomi) Virtua Striker 2 ver.2000 (Sega)5.43
- 10 14 対戦ホットギミック 3 (彩京) Mahjong Hot Gimmick 3* (Psikyo)5.14
- 11 15 スーパーワールドスタジアム 2001 (ナムコ) Super World Stadium 2001 (Namco)4.76
- 12 22 上海・昇龍再臨 (タイトーGネット) Shanghai Climbing Dragon (Taito)4.75
- 13 20 スーパーメジャーリーグ (セガ社 Naomi) World Series Baseball (Sega)4.67
- 14 12 ミスタードリラー グレート (ナムコ) Mr. Driller Great (Namco)4.55
- 15 10 ホットギミックインテグラル (彩京) Mahjong Hot Gimmick Integral* (Psikyo)4.34
- 16 8 ビーチスバイカーズ (セガ社 Naomi2) Virtua Beach Volleyball (Sega)4.33
- 17 17 ザ・キング・オブ・ファイターズ2000 (SNKネオジオ) The King of Fighters 2000 (SNK)4.28
- 18 24 対戦ホットギミック フォーエバー (彩京) Mahjong Hot Gimmick Forever* (Psikyo)4.23
- 19 16 テトリス (セガ社) Tetris (Sega)4.21
- 20 11 ストリートファイター III サードストライク (カプコン) Street Fighter III 3rd Strike (Capcom)4.20
- 21 23 すくすく犬福 (ビデオシステム) Quiz Lucky Dog* (Video System)4.10
- 22 19 パワースマッシュ (セガ社 Naomi) Virtua Tennis (Sega)4.01
- 23 26 ギルティギア X (サミー Naomi) Guilty Gear X (Sammy)4.00
- 24 18 パズループ 2 (ミッチェル/カプコン) Puzz Loop 2 (Mitchell/Capcom)3.88
- 25 13 ヘビーメタルジオマトリックス (カプコン Naomi) Heavy Metal Geomatrix (Capcom)3.78

*The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc

■完成品タイプのTVゲーム機 (DEDICATED VIDEOS)

前回 機種名 (メーカー名) MODEL (MANUFACTURER) 評価(RATING)

- 1 1 太鼓の達人 2 (ナムコ) Taiko no Tatsujin 2 (Namco)8.50
- 2 2 ビートマニア II DX シックススタイル (コナミ) Beat Mania II DX 11th Style (Konami)7.57
- 3 3 ドラムマニア・フィフスミックス (コナミ) Drum Mania 5th Mix (Konami)7.08
- 4 4 ダービーオーナーズクラブ 2000 (セガ社) Derby Owners Club 2000 (Sega)6.63
- 5 6 ギターフリークス・シックスミックス (コナミ) Guitar Freaks 6th Mix (Konami)6.34
- 6 7 スリルドライブ 2 (2P/SD/DX) (コナミ) Thrill Drive 2 (2P/SD/DX) (Konami)6.33
- 7 8 バトルギア 2 (タイトー) Battle Gear 2 (Taito)5.95
- 8 9 ポップンミュージック 6 (コナミ) Pop'n Music 6 (Konami)5.82
- 9 11 タイムクライシス 2 (SD/DX/S) (ナムコ) Time Crisis 2 (SD/DX/S) (Namco)5.47
- 10 10 シヤカッとタンバリンノ (セガ社) Syakatto-Tambourine (Sega)5.42
- 11 12 ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド 2 (DX/UP) (セガ社) The House of the Dead 2 (DX/UP) (Sega)5.38
- 12 5 ヴァンパイアナイト (SD/DX) (ナムコ) Vampire Night (SD/DX) (Namco)5.21
- 13 13 ガンサバイバー2・バイオハザードコード・ベロニカ (カプコン/ナムコ) Gun Survivor 2 Biohazard Code Veronica (Capcom/Namco)4.86
- 14 14 ザ・警察官 (コナミ) Police 911 [Police 24/7] (Konami)4.77
- 15 23 モーキャップボクシング (コナミ) Mocap Boxing (Konami)4.63
- 16 16 ニンジャアサルト (ナムコ) Ninja Assault (Namco)4.58
- 17 17 コンフィデンシャルミッション (SD/DX) (セガ社) Confidential Mission (SD/DX) (Sega)4.45
- 18 18 ゴルゴ13 銃声の鎮魂歌 (ナムコ) Sniper 13-Requiem of Gunfire (Namco)4.40

■その他アーケードゲーム機 (OTHER ARCADE GAMES)

- 1 1 劇的美写 (日立ソフトウェアエンジニアリング/セガ社) Gekitekibisya (Hitachi Software Engineering/Sega)9.15
- 2 2 ハードパンチャー はじめの一步 (タイトー) Hard Puncher (Taito)8.50
- 3 6 チルティショット (オムロン) Teilty Shot (Omron)8.47
- 4 4 天使のステージ (イーキューリンク/辰巳) Angel Stage (Tatsumi)8.43
- 5 5 チャオッピ (オムロン) Chaopi (Omron)8.31
- 6 7 キャンパスショット (オムロン) Canvas Shot (Omron)8.00
- 7 9 フラッシュショット (オムロン) Flash Shot (Omron)7.50

調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示した。数字の意味は10:これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9:すばらしい人気と売上げ、8:大衆的な人気と売上げ、7:いい人気と売上げ、6:まあいい人気と売上げ、5:平均的なもの、4:平均以下(以下省略)

AOUが表彰した01年度「優良ロケーション」86店

【全国日本アミューズメント施設業者協会連合会(AOU、入江昭造会長)は、「平成十三年度模範優良表彰店」として八十六店を選び九月五日、札幌・定山溪温泉で開催した「AOU全国大会」で表彰した。

この表彰はAOUの「模範優良店表彰規程」に基づいて、「特に他の模範」となり「健全で、好ましい施設および運営の拡大を図るために努力した事業者をたたえる」ことを目的に、九一年から毎年実施してきているもの。

表彰店数は今回を含めて延べ千九百六十六店となる。第一回は百三十四店だったのが年々減少してきたが、今回は少し増えた(前回は八十一店)。また選出を見合わせる協会も多く、

今回は会員協会の三八%に当たる十八協会(前回二十一協会)が選出された。この「優良店」は外部からの社会的評価でなくAOU内部で表彰するものであることから、選出基準および表彰方法なども含め戸惑いを見せ、選出の協会の多く、あえて表彰することの意を問う声も当初から出ている。

なお表彰店が当初から出ている。この大会三社だけで計四十六店と全体の五三%で過半数を占めている。

表彰店一覧は、会員協会の都道府県名と選出店舗数、表彰店名、運営会社名、所在地の順で掲載した。

【北海道(4)】
「イトーヨーカ堂札幌店」(イトーヨーカ堂札幌店)、「イトーヨーカ堂札幌店」(イトーヨーカ堂札幌店)、「イトーヨーカ堂札幌店」(イトーヨーカ堂札幌店)、「イトーヨーカ堂札幌店」(イトーヨーカ堂札幌店)。

【東北(11)】
「イトーヨーカ堂仙台店」(イトーヨーカ堂仙台店)、「イトーヨーカ堂仙台店」(イトーヨーカ堂仙台店)、「イトーヨーカ堂仙台店」(イトーヨーカ堂仙台店)、「イトーヨーカ堂仙台店」(イトーヨーカ堂仙台店)。

【関東(11)】
「イトーヨーカ堂東京店」(イトーヨーカ堂東京店)、「イトーヨーカ堂東京店」(イトーヨーカ堂東京店)、「イトーヨーカ堂東京店」(イトーヨーカ堂東京店)、「イトーヨーカ堂東京店」(イトーヨーカ堂東京店)。

【中部(11)】
「イトーヨーカ堂名古屋店」(イトーヨーカ堂名古屋店)、「イトーヨーカ堂名古屋店」(イトーヨーカ堂名古屋店)、「イトーヨーカ堂名古屋店」(イトーヨーカ堂名古屋店)、「イトーヨーカ堂名古屋店」(イトーヨーカ堂名古屋店)。

【近畿(11)】
「イトーヨーカ堂大阪店」(イトーヨーカ堂大阪店)、「イトーヨーカ堂大阪店」(イトーヨーカ堂大阪店)、「イトーヨーカ堂大阪店」(イトーヨーカ堂大阪店)、「イトーヨーカ堂大阪店」(イトーヨーカ堂大阪店)。

【中国(11)】
「イトーヨーカ堂広島店」(イトーヨーカ堂広島店)、「イトーヨーカ堂広島店」(イトーヨーカ堂広島店)、「イトーヨーカ堂広島店」(イトーヨーカ堂広島店)、「イトーヨーカ堂広島店」(イトーヨーカ堂広島店)。

【四国(11)】
「イトーヨーカ堂高松店」(イトーヨーカ堂高松店)、「イトーヨーカ堂高松店」(イトーヨーカ堂高松店)、「イトーヨーカ堂高松店」(イトーヨーカ堂高松店)、「イトーヨーカ堂高松店」(イトーヨーカ堂高松店)。

【九州(11)】
「イトーヨーカ堂福岡店」(イトーヨーカ堂福岡店)、「イトーヨーカ堂福岡店」(イトーヨーカ堂福岡店)、「イトーヨーカ堂福岡店」(イトーヨーカ堂福岡店)、「イトーヨーカ堂福岡店」(イトーヨーカ堂福岡店)。

SEGA

ザキングオブルート66

The King of Route 66

爆走!
アメリカ横断!!

無線機を使って音声を確認。ゲーム中のトラックと通信し、コンボイ走行でアメリカを大横断!



大型トレーラーを操作して荷物を目的地まで運送するドライビングゲームの第2弾が登場! シカゴからロサンゼルスまで、多数のメジャースポットをリアルに再現。



走行中、無線機に向かって「ニトロ」と叫ぶとニトロブーストが発動! 直次元への加速で、プレイヤーの得意なルートコース!!

2月下旬
発売予定【イニシャル】
あの「頭文字D」が
いよいよ来春登場!!3月中旬
発売予定NAOMI2
イニシャル
頭文字D
Arcade Stage

キャビネット仕様:888(W)×1,756(D)×2,091(H)mm 256kg

各地の峠に遠征し、走り屋たちと公道バトル!
カードシステムの採用により、コンティニュー機能はもちろん、ライバルとのバトルに勝利すると得られるポイントでドレスアップできる機能など、継続したプレイを提供します。

バトルに勝利し自分の車をドレスアップ!

よりオペレーター様の満足度を重視してリニューアル!!

UFO CATCHER 7

ちくちく難易度
設定可能!
ちくちくデザイン変更!
ビルボード(6ヶ所)を取り替える事によって簡単にイメージが一新できる!!
基本のビルボードに加え
もう一色のビルボード、
そしてクリアポケットの
3つを標準装備!ビルボードにつきましては、
様々な要求にお答えします!ディズニーの世界観をそのままに
コンパクトバージョンがいよいよ登場!!Disney Fun Square
ディズニー・ファン スクエア・フロム・セガ
© Disney Enterprises, Inc.
Based on the "Winnie the Pooh" series
by A.A. Milne and E.H. Shepherd

本体付属のビルボードはプラスチックに印刷したもので光透過率が低く発色も良いため、見栄えが良くなっております。長期に渡って利用されるものに適用します。

※クリアポケットとは
通常、上部の筐体部分に使用するクリアファイルの様な素材、プラズマディスプレイや液晶パネルを透過率を高めることによって、低コストで簡単にデザイン変更が可能になります。表示範囲が短縮のボタンスイッチや複数の機能が必要なメカニカルボタンなどへの利用には効果的です。

本社3号館 東京都大田区東糀谷2-12-14

電話 03(5737)7539 (国)

電話 03(5737)7541 (内)

電話 03(5737)7544 (外)

電話 011(841)9250

電話 03(834)6336

電話 03(452)6843

電話 052(702)3003

●ここに記載されている製品の価格は、予告なしに変更される場合もございますので、ご了承下さい。

札幌店 札幌市豊平区豊平五条3-2-34
仙台店 仙台市青葉区中央2-5-3
東京店 東京都中央区銀座5-7-5
名古屋店 名古屋市中区栄1-1-804

電話 03(5737)7539 (国)

電話 03(5737)7541 (内)

電話 03(5737)7544 (外)

電話 011(841)9250

電話 03(834)6336

電話 03(452)6843

電話 052(702)3003

●ここに記載されている製品の価格は、予告なしに変更される場合もございますので、ご了承下さい。

札幌店 札幌市豊平区豊平五条3-2-34
仙台店 仙台市青葉区中央2-5-3
東京店 東京都中央区銀座5-7-5
名古屋店 名古屋市中区栄1-1-804

英文版業界ニュース

NPA Revises "Fuei Law
Interpretation Standard"

The National Policy Agency (NPA) announced a revision in the "interpretation standard" of the Fuei Law in early October. This was done by the NPA to dispel various question marks concerning enforcement of the Fuei Law. Although these are just standards, they have considerable binding power. As a result of the current revision, coin-op games operation is further restricted, and limits on prizes for prize games were expressly stipulated for the first time.

So far, the NPA has only verbally stipulated that prizes for prize games including crane games must be less than ¥800 in value. The Fuei Law, however, regulates that coin-op game operators must not give prizes to players as a result of play, and there are penalties for those breaking this rule. Accordingly, it has been interpreted

that prizes less than a value of ¥800 are not regarded as prizes under the Fuei Law.

As a result of the current revision in the "standards for interpretation", it was stipulated expressly that prizes less than ¥800 in value not be regarded as prizes as designated in the Fuei Law. Prizes over ¥800 in value are treated as prizes and are subject to penalties. At arcades in amusement quarters of Tokyo and Osaka, however, prizes such as home video game consoles exceeding the value limits are displayed as prizes for prize games, and the NPA has not shown its plans to raid these illegal operations.

Since the enactment of the Fuei Law in January 1985, the basic view

behind the law has been that all coin-op games with scores appearing on the screen have the potential to be used for gambling. It is clear from the "Standards for Interpretation" that this view has not changed. No effort has been made by the industry trade associations JAMMA and AOU to address to this problem.

Soft. License fees will be paid to SNK, but once the rights to "NEO-GEO" are sold, subsequent license fees will be paid to the successful bidder.

SCE Back
In The Black
SNK Closes
Its Doors

SNK Corp., Osaka, closed its doors on October 30 having been declared bankrupt on the same day by the Osaka District Court. Although it was taking restructuring procedures based on Japan's Bankruptcy Law, the restructuring plan was not submitted by the deadline of September 28. The restructuring procedures were halted on October 1, and the Osaka District Court decided to declare SNK bankrupt.

The Osaka District Court named the lawyer Yuji Miyazaki as bankruptcy administrator, entrusting Miyazaki with the disposal of SNK's debts and assets. His major job will be determining the value of the "NEO-GEO" business. Over one million "NEO-GEO" units have so far been sold throughout the world. The successful bidder is expected to be decided shortly on a sealed bid basis.

In the meantime, "King of Fighters 2001" for the "NEO-GEO" system has been completed recently, and will be shipped within November. SNK licensed Eolith Co., Seoul, Korea, in October 2000 to develop, manufacture and sell "King of Fighters 2001". Eolith, together with the recently formed company Brezza Soft Corp., Osaka, has been producing "King of Fighters 2001" over the past year.

According to those concerned, "King of Fighters" will be sold by Eolith in Korea, and by Sun Amusement Co., Osaka, in Japan, while exports will be undertaken by Brezza

Sony Corp., Tokyo, posted the results of its second quarter ended September 30, and its home video game division (i.e. Sony Computer Entertainment: SCE) showed ¥242,795 million in revenue, up 98.2% over the same period of last year, and ¥4,074 million in operation income (vs. ¥2,935 million in operation loss in the same period of last year). SCE went into the black again after continuing to incur an operating loss for a year and a half (6 quarters).

According to Sony, sales of consoles and software for the "Play Station 2" (PS2) grew favorably in Japan, USA and Europe, sizably increasing the revenue in general. The production capacity is also expanding, and the cumulative total production of "PS2" topped 20 million units on October 10.

Second quarter "PS"/"PS one" shipments amounted to 2.82 million units, thus bringing the cumulative total to 88.26 million units. "PS2" shipments numbered 4.62 million units, thus bringing the cumulative total to 19.57 million units. Shipments of game software for the "PS" numbered 19 million pieces, thus bringing the cumulative total to 802 million pieces. Shipments of game software for the "PS2" numbered 22.7 million pieces, thus bringing the cumulative total to 72.5 million pieces.

Sony attributes the positive balance in the home video game segment to the increased revenue, reduced manufacturing cost, and more favorable foreign exchange rate.

FILLMORE GAMES
FILLMORE GAMES

! VIDEO GAME PCBS (Used)

!! DELUXE VIDEOS
& SIMULATORS (Reconditioned)
FOR SALE

Visit our web site for more information

www.fillmoregames.com

tosh@fillmoregames.com

Fillmore Games

26 Hagiharadai Nishi 1, Kawanishi,
Hyogo 666-0006, Japan.

Tel: +81(727)91-1955 Fax: +81(727)91-1933

Game Machine

Editor: Masumi Akagi

Amusement Press, Inc.

Yachiyo Bldg., 2-2-1,

Nakazaki-Nishi, Kita-ku,

Osaka, 530-0015 Japan

faxphone (81) 6-6314-3821

Email: editor@ampress.co.jp

Web site: http://www.ampress.co.jp/

© 2001 Amusement Press, Inc.

SEGA 株式会社 セガ

すべての
アミューズメント
情報ここに。

sega-am.com

http://www.sega-am.com

もじを組み合わせて
ことばを作ろう!

NEW **ことばのパズル もじぴったん**™

ステージは120面、
収録単語は7万語以上!

namco

人気コミック
「湾岸ミッドナイト」をゲーム化!!
業務用ドライブゲーム初のゲームシステム
「ライフゲージバトル」を採用!
格闘ゲームさながらの乱入対戦が可能!

対戦用セパレーター標準装備!

アクリル製の重厚感溢れるセパレーターの設置により、プレイヤーは違和感なく乱入できます。

バトルレースゲーム **湾岸ミッドナイト MIDNIGHT**™

© 橋みちる / 講談社

新製品続々登場!
ナムコ強カラインナップ

NEW **ワイワイクリッパー**

NEW **ノックダウン2001**

NEW **おやつちょーだい!**

NEW **じゃんけんしょうよ!**

NEW **どんぐりどーこだ?**

NEW **ねこショット!**

NEW **ぱっくんレストラン**

ドラゴンクエスト
でっかいめいぐるみ
〜ゲーム登場編〜

ドラゴンクエスト
フォトフレームめいぐるみ
〜ドラゴンクエスト フラッシュコレクション〜

© エニックス 2001

インターネットで最新の製品情報をお調べいただけます
http://www.namco.co.jp/

「遊び」をクリエイティブする
株式会社 ナムコ

本社 〒146-8055 東京都大田区矢口2-1-21 TEL: 03-3756-0211 (代)
AM販売部(東京) 〒146-8055 東京都大田区多摩川12-8-5 TEL: 03-3756-8552 (代)
(大阪) 〒564-0053 大阪府吹田市江坂町1-21-26 TEL: 06-8338-0311 (代)
(福岡) 〒812-0005 福岡県福岡市博多区上牟田2-12-24 TEL: 092-47415605 (代)

© 2001 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED